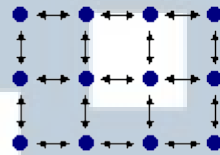


Open Plot



Gambar 2.14

(sumber:<http://www2.hawaii.edu/~ztomasze/ics699/open.gif>)

## BAB III

### HASIL PENELITIAN

#### 3.1. Gambaran Umum Penelitian

Penulis menemukan beberapa hal selama mengerjakan tugas akhir ini. Beberapa hal yang ditemukan adalah bahwa anak kelas tiga SD sudah mampu membaca dan berkonsentrasi dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan mereka untuk mengisi survey yang disiapkan penulis. Walau pun kemampuan membaca telah dimiliki, namun mereka belum mampu memahami semua kosakata dalam survei sehingga memerlukan tuntunan saat mengisi.

Pada Hari Jum'at dan Sabtu tanggal 27 dan 28 September 2013, penulis melakukan survei pada bimbingan belajar “CLARA EDUCATION CENTRE” di Pasar Modern BSD. Penelitian dilakukan dengan menyebarkan survei kepada total 34 anak bimbel yang hadir pada hari Jum'at dan Sabtu.

Survei yang dilakukan didasarkan pada pendapat Mursini (2010) dan Suwardi (2009) bahwa genre untuk sastra anak yang populer biasanya seputar anak durhaka, makhluk gaib dan makhluk mitos. *Biwar Sang Penakluk Naga* masuk dalam kategori makhluk gaib. Beranjak dari pendapat itu penulis mulai membagi hal-hal yang mungkin akan disukai anak-anak.

Peneliti juga melakukan survei mengenai gaya ilustrasi apa yang mereka sukai dengan membaginya dalam 4 gambar. Secara garis besar pertanyaan dibagi menjadi 4 bagian:

1. Pertanyaan seputar cerita rakyat (10 pertanyaan)
2. Pertanyaan seputar media elektronik (enam pertanyaan)
3. Pertanyaan seputar komik (empat pertanyaan)
4. Pertanyaan gaya gambar (satu pertanyaan)

KELAS : \_\_\_\_\_ Pria / Wanita \_\_\_\_\_

---

**Seputar Cerita Rakyat**

---

1. Seberapa banyak cerita rakyat lokal yang kalian tahu persis ceritanya?

☐ tidak ada    ☐ 1- 5 cerita rakyat    ☐ 6- 10 cerita rakyat    ☐ >10 cerita rakyat

2. Kapan terakhir kali mendengar / membaca/ menonton cerita rakyat ?

☐ 3 hari terakhir    ☐ 1 minggu terakhir    ☐ 2 minggu terakhir    ☐ 1 bulan terakhir

3. Kapan terakhir kali mendengar/ membaca/ menonton cerita dongeng (fiksi) modern baik dalam maupun luar negeri?

☐ 3 hari terakhir    ☐ 1 minggu terakhir    ☐ 2 minggu terakhir    ☐ 1 bulan terakhir

4. Cerita rakyat daerah mana yang paling sering kalian dengar/ baca/ tonton?

☐ Indonesia Barat    ☐ Indonesia Tengah    ☐ Indonesia Timur

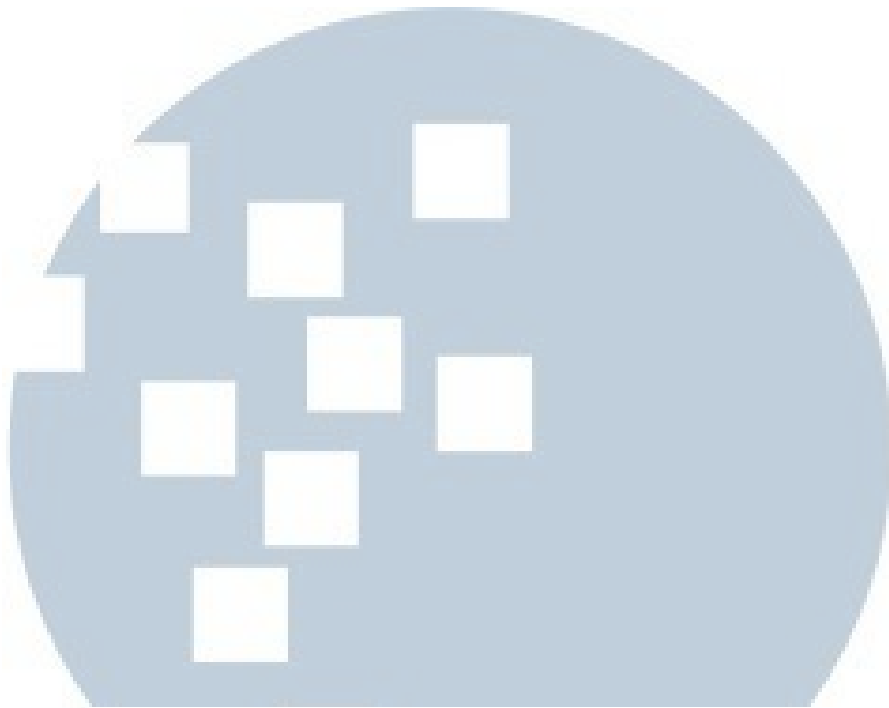
5. Cerita mana yang pernah kalian dengar? (pilih lebih dari 1)

<input type="checkbox"/> Asal Mula Danau Toba	<input type="checkbox"/> Keong Mas	<input type="checkbox"/> La Upe
<input type="checkbox"/> Asal Mula Danau Maninjau	<input type="checkbox"/> Semangka Emas	<input type="checkbox"/> Sigarlaki & Limbat
<input type="checkbox"/> Asal Mula Nagari Minangkabau	<input type="checkbox"/> Nyai Balau Kehilangan Anak	<input type="checkbox"/> Biwar sang Penakluk Naga
<input type="checkbox"/> Baru Kelinting	<input type="checkbox"/> Asal Mula Nama Balikpapan	<input type="checkbox"/> Asal Mula Burung Cendrawasih
<input type="checkbox"/> Timun Mas	<input type="checkbox"/> Kebo Iwa	<input type="checkbox"/> Asal Mula Nama Irian

6. Hal seperti apa yang kalian sukai dalam cerita rakyat?

Sepergane/ jiwanya (pilih lebih dari 1)

<input type="checkbox"/> Roman/ kisah cinta	<input type="checkbox"/> Anak durhaka
<input type="checkbox"/> Petualangan	<input type="checkbox"/> Pangeran dan Putri



Gambar 3.1 Pertanyaan halaman 1

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

---

## Seputar Media

---

1. Seberapa sering menggunakan komputer dan tablet, atau komputer saja atau tablet saja?  
☐ Setiap hari ☐ Hari hari tertentu ☐ Tidak tentu hari
2. Seberapa sering mengakses internet?  
☐ Setiap hari ☐ Hari hari tertentu ☐ Tidak tentu hari
3. Kegiatan apa yang paling sering kalian lakukan di internet?  
☐ Browsing ☐ Membaca Komik ☐ Download lagu,video, aplikasi ☐ Sosial Media (Facebook, twitter, dll)
4. Dengan apa kalian mengakses internet?  
☐ Handphone ☐ Tablet ☐ PC ☐ Laptop
5. Apa yang paling kalian sering lakukan dengan komputer atau tablet selain mengerjakan tugas?  
☐ Games ☐ Belajar non formal (les dan sebagainya) ☐ Menonton film ☐ Mendengarkan lagu
6. Lebih suka membaca komik di tablet atau di komputer?  
☐ Tablet dan komputer ☐ tablet ☐ komputer ☐ gadget lainnya

---





## Seputar Komik

---

1. Mana yang lebih kalian suka?  
☐ Komik ☐ Cerita bergambar ☐ Novel ☐ Cerita pendek tanpa gambar
2. Komik mana yang paling sering kalian baca?  
☐ Komik Amerika (Marvell, Iron Man, X-Men, Dc Comic, Superman, Green Lantern, Disney, Donald Duck, dll)  
☐ Komik Eropa (Asterisk & Obelisk, Tintin, Lucky Luke)  
☐ Komik Korea (The Breaker, Defense Devil)  
☐ Komik Indonesia (Benny & Mice Series, Garudayana, Garudaboi, Wind Rider, 4Hero, dll)  
☐ Komik Jepang (Naruto, Bleach, Hayate Combat Buttler)
3. Komik mana yang paling sering kalian baca?  
☐ Komik Amerika ☐ Komik Eropa ☐ Komik Korea ☐ Komik Indonesia ☐ Komik Jepang
4. Apa yang kalian ingin ada dalam komik?  
Segi genre/ jenis cerita (pilih 1):  
☐ Roman/ kisah cinta  
☐ Petualangan  
☐ Kisah hidup  
☐ Asal mula sesuatu  
☐ Komedi  
Segi konten/ isi cerita (pilih 1):  
☐ Jagoan yang menarik dan kuat  
☐ Pemeran jahat yang keren  
☐ Monster baik lucu maupun tidak  
☐ Cerita masa lalu yang kelam  
☐ Senjata yang menarik dan unik

lembar 2

Gambar 3.2 Pertanyaan halaman 2

 <p>1</p>	 <p>2</p>	
<input type="checkbox"/>	Pilih 1 gaya gambar dari 4 berikut yang kalian suka	<input type="checkbox"/>
 <p>3</p>	 <p>4</p>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

Gambar 3.3 Pertanyaan halaman 3

Berikut merupakan hasil dari penghitungan hasil survei serta analisis hasil survei.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3.2. Hasil Penelitian Satu

Dari hasil survei yang dilakukan pada anak bimbingan belajar (bimbel) Clara Education Centre, hasil menunjukkan bahwa 70.58% anak hanya mengetahui sekitar satu hingga enam cerita rakyat yang mereka betul- betul tahu isi ceritanya dan sekitar 29.42%, sepuluh anak yang mengetahui enam sampai 10 cerita rakyat. Anak- anak bimbel juga lebih banyak mengetahui lebih banyak cerita dari Indonesia Barat dibanding Indonesia Tengah dan Indonesia Timur. Hal ini dapat menjadi alasan untuk pengangkatan cerita dari Indonesia Timur, terutama Papua.

Pada pertanyaan nomor 5, penulis memberikan 3 cerita populer untuk setiap 5 pulau besar di Indonesia. Responden diperbolehkan untuk memilih lebih dari 1 cerita yang pernah ia dengar. Hasil menunjukkan bahwa ada 31 responden memilih salah satu, dua atau seluruh cerita dari pulau Jawa.

Pada hasil observasi penulis penulis menemukan *genre - genre* yang sering beredar dalam cerita rakyat. *Genre* tersebut dibagi dalam 5 *genre*, hal ini juga sesuai dalam buku *Metodologi Penelitian Sastra* mengenai *genre* yang populer dalam sastra anak. Dari *genre* romansa, kisah hidup, petualangan, asal mula sesuatu dan komedi, petualangan dan romansa merupakan dua *genre* paling favorit.

Selain *genre*, anak- anak juga menyukai konten tertentu dalam cerita rakyat. Hal- hal yang biasanya ada dalam cerita rakyat menurut Mursini (2010) adalah anak durhaka, pangeran dan putri, makhluk gaib, makhluk mitologi dan yang terakhir adalah senjata pusaka. Dari lima hal tersebut Makhluk mitologi mendapat responden terbanyak sebesar 15 anak. Makhluk merupakan material pendongkrak

imajinasi anak, dalam *Memahami Perkembangan Anak* oleh Carolyn Meggit, anak-anak perlu dikembangkan kemampuan imajinasinya untuk mendukung perkembangan kognitif.

Responden lebih banyak menemukan cerita rakyat pada media yang banyak disajikan didepan mereka. Responden yang merupakan anak kelas tiga sampai enam SD memilih buku cerita dan buku pelajaran sekolah sebagai sumber utama cerita rakyat mereka.

Pada pertanyaan berikutnya penulis menemukan bahwa tidak banyak yang tahu mengenai komik yang memiliki tema dan konten lokal Indonesia. 20 responden menjawab tidak pernah melihat komik bertema konten lokal, 13 responden merasa jarang melihatnya dan hanya satu orang yang biasa menemukannya.

Penulis membagi beberapa makhluk mitologi kedalam enam jenis yang populer. Hasil survei menunjukkan bahwa Naga merupakan binatang yang disukai anak-anak. Ada 17 responden memilih naga sebagai binatang mitologi yang disukainya. Hal ini mendukung hasil observasi penulis yang menemukan bahwa beberapa film dan cerita yang memiliki naga memang disukai masyarakat.

Penulis juga mencari tahu dalam aplikasinya di dunia modern apa yang disukai oleh anak-anak. *Naruto* sebagai cerita dari Jepang menempati urutan pertama. Dikuti *zombie*. Hal ini menunjukkan responden menyukai gaya cerita yang dimiliki *NARUTO* dan cerita *zombie*.



Bagian dua dari survei berupa pertanyaan mengenai teknologi yang akrab digunakan anak- anak. Sebanyak 21 anak menggunakan tablet atau komputer setiap hari dan sisanya menggunakan pada hari- hari yang ditentukan atau tidak tentu hari menggunakannya. 15 anak menggunakan internet setiap hari dan sebanyak 17 anak menggunakan laptop untuk mengaksesnya. Penulis mendapati bahwa internet sudah tidak awam lagi digunakan oleh anak- anak.

Pada pertanyaan berikutnya penulis menemukan bahwa sosial media adalah hal yang paling sering dilakukan oleh anak- anak dengan internet. Selain untuk mengerjakan tugas, komputer dan tablet paling banyak digunakan anak- anak untuk *games*. Penulis juga menemukan pada pertanyaan terakhir di bagian media bahwa 50% responden tidak pernah membaca komik di internet. Penulis juga menemukan bahwa anak- anak lebih memilih untuk membaca komik di komputer dari pada di tablet atau *gadget* lainnya, dari hasil ini penulis menyimpulkan bahwa anak- anak lebih menyukai *interface* dari internet, ditambah layar komputer yang biasanya lebih besar daripada layar tablet .

Pada bagian ketiga adalah pertanyaan seputar komik. Sebanyak 28 anak menyatakan lebih menyukai komik dibanding novel, cerita bergambar, atau cerita pendek tanpa gambar. Komik yang paling sering mereka baca adalah komik Jepang (28 responden), senada dengan yang paling sering mereka baca, komik yang lebih disukai adalah komik Jepang(31 responden).



Dari segi *genre* dan konten, *genre* petualangan merupakan yang paling favorit dengan 17 responden, dan dari segi konten hal yang mereka ingin ada adalah jagoan atau protagonis yang menarik dan kuat di dalam komik mereka (13 responden).

Dari hasil observasi gaya ilustrasi, gaya gambar yang paling disukai adalah gaya gambar nomor empat. Pada gaya gambar nomor empat, penulis mencoba menggunakan unsur- unsur referensi karakter Disney Tarzan yang populer di kalangan anak- anak. Tidak hanya populer, Tarzan juga memiliki beberapa kesamaan seperti tempat yang di hutan, kostum yang sederhana dan beberapa kesamaan yang bisa menjadi referensi.

### **3.3. Hasil Penelitian Dua**

Pada penelitian ini penulis melakukan studi *existing* mengenai cerita rakyat dan komik digital interaktif yang ada beredar di masyarakat. Tujuan studi *existing* ini untuk mencari unsur- unsur yang tepat untuk digunakan dalam perancangan tugas akhir ini. Studi *existing* dilakukan dengan membandingkan beberapa cerita rakyat yang memiliki kesamaan, dalam hal ini Naga dan membandingkan komik- komik digital interaktif yang sudah ada sebelumnya.

#### **3.3.1 Studi Existing Cerita Rakyat 1**

Penulis mengambil 1 cerita rakyat dari Indonesia Barat, Tengah dan Timur untuk dibandingkan. Pertama- tama membandingkan cerita rakyat yang memiliki unsur raksasa, makhluk gaib, dan makhluk mitologi. Penulis membuat daftar hal yang diperiksa di dalam cerita rakyat yang ada.

## Sinopsis Cerita

### 1. Asal Mula Danau Toba :

Zaman dahulu, ada seorang petani yang sedang memancing ikan, lalu ia mendapatkan ikan. Petani tersebut pulang, lalu akan memasak ikan, namun kayu bakar habis, lalu ia pergi keluar. Saat pulang ikan sudah tidak ada, di tempat ia menaruh ikan ada kepingan emas, dan ternyata ikan sudah berubah menjadi wanita. Si wanita ikan menjelaskan siapa dia, lalu setelah lama hidup dengan petani, mereka menikah dengan syarat tidak akan memberitahukan asal dari wanita tersebut. Petani menjadi sukses dan kaya raya. Lalu mereka dikaruniai anak, namun terlalu dimanja sehingga nakal. Suatu hari si anak ditugaskan untuk membawa bekal untuk petani di sawah, si Anak lapar dan memakan bekal, lalu diberikan ke petani, petani marah dan mengumpat anak tersebut sebagai keturunan ikan, lalu anak pulang dan mengadu pada ibu ikan. Wanita ikan marah, dan berlari ke sungai, memanggil hujan dan mendatangkan banjir yang menjadikan area itu sebagai danau Toba sekarang. Pulau yang muncul di tengah diberi nama Samosir.

### 2. Timun Mas :

Timun Emas adalah seorang gadis kecil yang cantik dan pemberani. Dia diberi nama Timun Emas karena lahir dari sebuah timun besar berwarna emas pemberian rasaksa. Dia diasuh dan dibesarkan oleh seorang nenek bernama Nenek Sirni, di versi lain Sarni. Timun Mas akan diminta lagi oleh rasaksa pada umur 17 tahun.

Sebelum genap 17 tahun, nenek membawa Timun Mas ke pertapa gunung dan mendapat senjata biji timun, garam, jarum, dan terasi, dengan pesan agar dilemparkan saat dikejar rasaksa. Hari penagihan tiba, Timun Mas kabur, nenek tidak rela Timun Mas dimakan. Saat dikejar, Timun Mas melempar biji timun yang menumbuhkan ladang timun dan melilit rasaksa, rasaksa lolos, lalu melemparkan lagi jarum yang berubah menjadi hutan bambu untuk menyakiti kaki rasaksa, namun masih lolos, lalu Timun menabur garam, dan tempat tersebut berubah menjadi garam, namun rasaksa masih bisa lolos juga, akhirnya Timun menabur terasi dan tanah berubah menjadi lumpur yang menghisap rasaksa. Matilah rasaksa, amanlah Timun Mas dan Si nenek.

### 3. Biwar Sang Penakluk Naga:

Di Papua, ada sebuah kampung yang memiliki tradisi untuk memarut sagu di hutan. Pada suatu hari para pekerja kampung pergi untuk memarut sagu di hutan, mereka menyeberangi sungai untuk sampai di hutan sagu. Ketika dirasa cukup, para pekerja pulang ke perkampungan, namun diserang oleh seekor naga. Semua meninggal kecuali seorang wanita. Wanita tersebut sedang hamil saat diserang. Wanita tersebut mengapung dengan kayu pecahan perahu, dan sampai di daratan tak berpenghuni. Wanita tersebut semakin tua dan melahirkan sendiri, anaknya diberi nama Biwar. Biwar diajarkan banyak hal oleh ibunya, suatu ketika ia memancing ikan dan membawanya pada ibunya. Ibunya menceritakan bahwa ayahnya dan para kerabatnya dibunuh oleh naga. Biwar dengan maksud berbakti kemudian pergi ke sungai untuk menyerang naga. Naga mati, Biwar pulang, segera membuat perahu,

dan ibunya menunjukkan jalan pulang ke kampungnya, mereka disambut oleh warga kampung mereka.

Tabel 3.1 Tabel antar cerita makhluk mitologi

	Biwar Penakluk Naga	Asal Mula Danau Toba	Timun Mas
Makhluk Lain	Ada, naga	Ada, dewi dan ikan	Ada, rasaksa
Genre	Petualangan	Asal mula, kisah hidup	Kisah hidup
Konten khusus	Ada, Senjata daerah seperti parang, tifa papua, panah.	Ada, anak nakal.	Ada, Senjata gaib seperti terasi, biji timun dll.
Pesan moral positif	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berbakti pada orang tua</li> <li>- Pengorbanan oran tua</li> </ul>	Jangan memanjakan anak	Tidak menyerah
Pesan moral negatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Balas dendam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Balas dendam.</li> <li>- Mengumpat</li> <li>- Egois</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencilakakan penolong.</li> <li>- Percaya orang asing</li> <li>- Berbohong</li> </ul>
Asal cerita	Indonesia Timur, Papua	Indonesia Barat, Sumatra	Indonesia Barat, Jawa
Bahan untuk dieksplorasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Motif senjata</li> <li>- Motif Tifa Papua</li> <li>- Bentuk Naga</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Motif pakaian</li> <li>- Bentuk ikan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Motif pakaian</li> <li>- Bentuk raksasa</li> </ul>

Dari 3 cerita rakyat tersebut, masing - masing memiliki konten yang mampu menjadi bahan ajar anak. Dari Biwar, dapat mengajarkan mengenai motif- motif khas daerah, senjata, dan alat musik. Biwar memiliki lebih banyak hal untuk diberikan kepada anak - anak baik dari segi konten lokal (senjata dan alat musik tradisional) dan juga pesan moral. Walau ada pesan untuk membalas dendam, namun dilakukan untuk menyenangkan orang tua, walaupun pada bagian lain cerita ini, menyenangkan orang tua dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti pada akhir cerita Biwar membuatkan rumah dan perahu untuk ibunya.

### 3.3.2 Studi Existing Cerita Rakyat 2

Pada studi existing berikut ini penulis melakukan perbandingan antara cerita yang memiliki kesamaan unsur populer, yakni naga. Cerita yang diangkat adalah Legenda Rawa Pening atau dikenal juga dengan Baru Kelinting/ Klinthing dari Jawa (Jawa Timur), Asal Mula Selat Bali dengan dua versi yang ada dari Bali, dan tentunya Biwar Sang Penakluk Naga dari Papua.

#### Sinopsis Cerita

##### 1. Baru Kelinting:

Di desa Ngasem di Jawa Timur, ada sepasang suami istri bernama Ki Hajar dan Nyai Selakanta yang belum punya anak. Ki Hajar memutuskan untuk bertapa memohon anak ke gunung Telomoyo. Akhirnya selama masa pertapaan Ki Hajar, Nyai Selakanta melahirkan anak dalam wujud naga, diberi nama Baru Klinthing, Baru dari kata Bra yang berarti Brahmana, dan Klinthing dari nama tombak (keris) milik Ki Hajar yang dipegang oleh Nyai Selakanta. Nyai Selakanta malu melihat anaknya lalu menyembunyikannya dari penduduk desa. Setelah agak dewasa Baru Klinthing ingin mengetahui siapa ayahnya, Nyai Selakanta menyuruh Baru Klinthing ke gunung Telomoyo, di sana ia bertemu ayahnya, dan diuji untuk menunjukkan bahwa ia memang anaknya. Setelah diuji, ia menyuruh anaknya bertapa di Bukit Tugur untuk mendapat wujud manusia. Di dekat sana ada desa Pathol sedang ada festival bersih desa, semua orang mencari bahan makanan, dan beberapa penduduk menemukan badan Baru Klinting dan memotong badannya

untuk dijadikan hidangan di desa. Pada saat festival, datanglah seorang anak penjelmaan Baru Klinting yang penuh luka. Baru Klinting yang lapar meminta makanan namun tidak diberi karena luka - luka di badannya yang menjijikkan, lalu ada seorang nenek yang diasingkan bernama Nyi Latung memberi ia makan. Baru Klinting lalu ingin memperingatkan warga desa agar berbuat baik, ia menyuruh Nyi Latung menyiapkan sampan. Sampai di desa, Baru Klinting menantang warga untuk mencabut lidi yang ia tancapkan ke tanah, warga desa tidak ada yang bisa, lalu Baru mencabutnya dan dari lubangnya muncul air yang membanjiri desa, menjadi Rawa Pening, dan Nyai Latung selamat dengan sampannya.

## 2. Asal Mula Selat Bali:

Di sebuah kerajaan ada seorang Empu bernama Sidi Mantra, memiliki anak yang gemar berjudi, namanya Manik Angkeran. Saat kekayaan sudah habis, si Empu pergi ke kawah Gunung Agung dan bertemu dengan Naga Besukih. Disana ia meminta mohon bantuan kepada Naga. Sang Naga membantunya dengan memberi harta untuk membayar hutang. Empu lalu kembali ke rumah dan menyuruh Manik untuk membayar hutang dengan syarat berhenti berjudi. Namun Manik mengingkari janji dan terlilit hutang kembali. Empu Sidi sangat marah dan menolak membantu anaknya. Manik pun berangkat menuju kawah Gunung Agung sendirian. Di sana ia meminta bantuan Naga Besukih untuk membayar hutang, si Naga mengeluarkan emas dari ekornya untuk membantunya, namun Manik memotong ekor naga bermaksud mendapatkan emas lebih. Manik kabur, naga marah, ia menghebuskan nafas untuk membakar jejak Manik, dan nafasnya mengejar tapak kaki Manik, dan

ia terbakar menjadi abu. Khawatir dengan anaknya Empu Sidi kembali ke Gunung Agung bertemu naga, hanya untuk mendapati bahwa anaknya telah meninggal dan memotong ekor Naga Besukih. Akhirnya mereka sepakat untuk saling membantu dengan Empu mengembalikan ekor naga, dan naga akan menghidupkan kembali anaknya. Manik Angkeran hidup kembali, namun dihukum oleh Empu untuk tinggal di Gunung Agung, untuk memisahkan mereka Empu menoreh tongkatnya ke tanah untuk memisah mereka, bekasnya semakin lebar dan dipenuhi air laut dan menjadi Selat Bali.

Tabel 3.2 Tabel antar cerita naga

	Biwar Penakluk Naga	Legenda Rawa Pening	Asal Mula Selat Bali
Makhluk Lain	Ada, naga	Ada, Naga	Ada, Naga
Genre	Petualangan	Asal mula	Asal Mula
Konten khusus	Ada, Senjata daerah seperti parang, tifa papua, panah.	Ada, keris	Ada, keris
Pesan moral positif	- Berbakti pada orang tua - Pengorbanan orang tua	- Dermawan	5. Tidak berjudi 6. Tidak memanjakan anak
Pesan negatif	Balas dendam	- Balas dendam. - Egois - Malu mengakui anak sendiri - Tidak puas akan fisik pemberian YME	- Terlalu percaya orang (naif) - Memisahkan anak dan orang tua - Mengandalkan magis untuk menyelesaikan masalah
Asal cerita	Indonesia Timur, Papua	Indonesia Barat, Jawa Timur	Indonesia Tengah, Bali
Bahan untuk dieksplorasi	- Motif senjata - Motif Tifa Papua - Bentuk Naga	- Bentuk keris - Naga	1. Bentuk keris 2. Naga



Dari tiga cerita yang dibandingkan, perbedaan kontras jelas terlihat pada pesan negatif. Legenda Rawa Pening pada cerita ini seperti memaksakan bahwa setiap orang harus terlihat sempurna agar diterima di masyarakat, serta mengizinkan untuk membalas perbuatan jahat yang terjadi dengan kekerasan, bahkan dalam kasus ini kematian. Pada cerita Asal Mula Selat Bali, cerita ini menunjukkan bahwa dengan magis, semua hal dapat diselesaikan, baik itu membayar hutang, atau bahkan menyambung ekor. Cerita ini juga memperlihatkan bahwa anak dan orang tua boleh tidak bersama, ditambah lagi bahwa Naga Besukih selalu mau membantu semua yang datang kepadanya, baik ataupun jahat, hal ini mengajarkan anak untuk terlalu mudah mempercayai orang lain dan menjadikan anak pribadi yang naif.

Dari perbandingan di atas, Biwar Penakluk Naga memiliki lebih banyak kelebihan dan lebih sedikit pesan negatif, serta pesan tersebut dapat dialihkan fokusnya. Biwar sangat cocok untuk diceritakan kembali kepada anak-anak karena posan positif yang dimilikinya dan unsur genre petualangan serta adanya binatang mitologi naga yang memang disukai anak-anak.

### **3.4. Hasil Penelitian Tiga**

Studi Existing Komik Digital Interaktif.

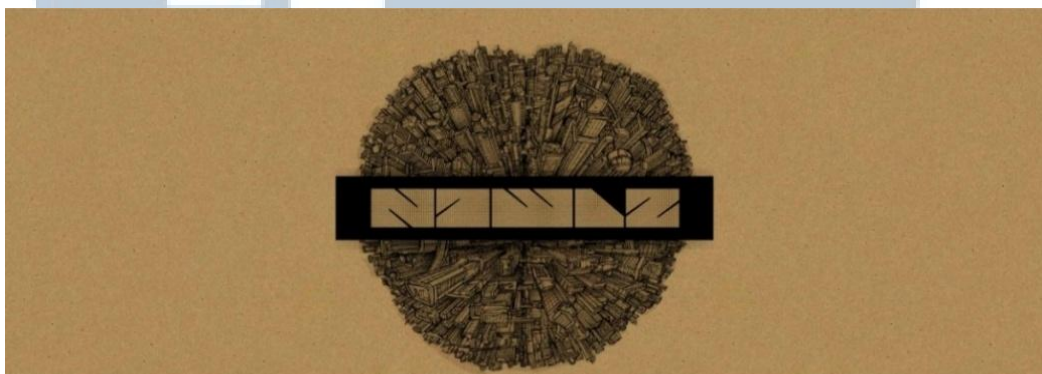
Pada saat ini tidak banyak yang membuat komik digital interaktif. Komik digital interaktif lebih banyak dibuat oleh masyarakat barat karena teknologi mereka yang

maju lebih dahulu. Beberapa komik digital interaktif yang ada dan cukup terkenal, serta bisa dinikmati adalah sebagai berikut:

1. *NAWLZ season 1 &2* ([www.nawlz.com](http://www.nawlz.com)):

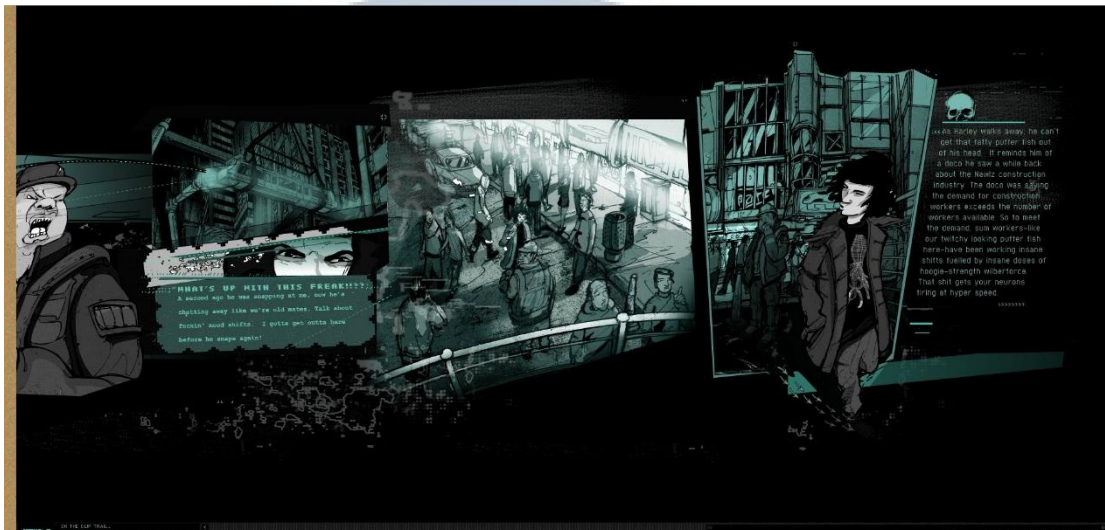
NAWLZ adalah sebuah komik digital interaktif yang memiliki website sendiri.

Nawlz merupakan Digital Interactive Web Comic buatan Stuart Campbell.



Gambar 3.4 intro komik NAWLZ  
(Sumber: [nawlz.com](http://nawlz.com))

Komik ini memiliki alur interaktif Nodal Plot. Genre dari komik ini adalah Science Fiction. Pembaca harus mengikuti alur cerita dan melakukan klik sesuai tempat yang dituju, kekurangannya adalah ia tidak memberikan gambaran yang jelas bahwa simbol tertentu dapat diklik. Kelebihan dari NAWLZ adalah ia menggunakan sistem *scroll* samping. Hal ini hanya mungkin dilakukan di web, namun dasar pembuatannya menggunakan flash. Ada animasi di mana pembaca diajak merasakan apa yang dirasakan tokoh utama, dengan animasi yang tiba-tiba dan animasi gerakan dan warna yang melambangkan penglihatan tokoh. Kelebihan lain dari NAWLZ adalah *panoramic scene*. *Panoramic scene* memberikan ruang baca yang lebih luas bagi pembaca.



Gambar 3.5  
(Sumber: nawlz.com)

Selain dalam *web*, Stuart juga menyediakan dalam bentuk *iPad Exclusive*, dengan memberi tambahan bonus animasi dalam *iPad*. Dalam versi *iPad*, NAWLZ dibuat lebih *immersive* dengan memberi tambahan suara- suara khusus dan disarankan membaca dengan *headphone*.

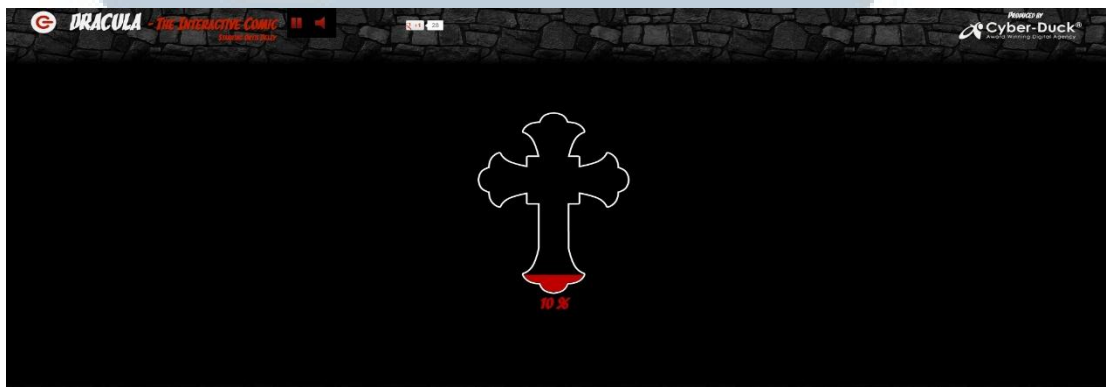


Gambar 3.6  
(Sumber: nawlz.com)

M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## 2. *Dracula – The interactive comic* ([www.draculacomix.co.uk](http://www.draculacomix.co.uk)):

Dalam komik interaktif ini, Cyber-Duck membuat komik interaktif drakula dalam format *flash* penuh. Mengangkat cerita dari Dracula, mereka menggunakan foto dan ilustrasi. Komik ini menggunakan sistem *scroll* samping dengan kecepatan yang berbeda pada tiap posisi kursor/ pointer. Komik ini ber- *genre* fiksi dan horor. Komik ini memiliki kelebihan apabila pengguna memiliki *gadget* dengan fasilitas *webcam*, mereka dapat menggunakan *webcam* untuk berinteraksi dengan *dracula* untuk mengusirnya dengan menunjukkan gambar salib pada *webcam*.



Gambar 3.7

Sumber : [www.draculacomix.co.uk](http://www.draculacomix.co.uk)



Gambar 3.8

Sumber: [www.draculacomix.co.uk](http://www.draculacomix.co.uk)

N U S A N T A R A





Gambar 3.9

Sumber: [www.draculacomik.co.uk](http://www.draculacomik.co.uk)

### 3. *Avengers – IronMan Mark VII* (Android & iOS platform):

Pada komik digital interaktif ini, suara dibuat sangat detail. Komik ini memiliki alur nodal plot juga, namun pengguna bebas untuk bernavigasi menuju *chapter* berapapun yang diinginkan. Dari hasil pengamatan penulis, komik ini dapat di emulasi dengan Bluestack (*emulator android untuk windows*), namun tidak efisien. Di beberapa chapter, komik ini meminta pembaca untuk menggunakan teknologi layar sentuh yang kapasitif, dimana memungkinkan pengguna menggunakan lebih dari satu jari untuk berinteraksi, sedangkan hasil Bluestack hanya menggunakan satu *pointer* saja. Komik ini menggabungkan unsur animasi kecil dan *puzzle*, dimana pengguna dapat merangkai dan mencocokkan bentuk sesuai dengan letaknya. Inovasi yang ditawarkan dalam komik ini adalah emblem tersembunyi yang akan didapat pemain untuk membuka konten bonus.



Gambar 3.10 Komik Interaktif IronMan  
(Sumber: dok.pribadi)

Tabel 3.3 Tabel antar komik interaktif

	Daftar Nama Komik		
	<i>Avengers – Iron Man Mark VII</i>	<i>Nawlz</i>	<i>Dracula – The interactive comic</i>
Platform	iOS(iPad) & Android	PC, iOS(iPad)	PC
Format	Horizontal	Horizontal	Horizontal
Konten khusus	Bonus stage dalam komik	Konten eksklusif untuk pengguna iPad seperti <i>HD image</i> dan <i>suround sound</i>	Penggunaan gadget untuk melanjutkan cerita
Pembagian interaktif	Animasi dan Icon	Animasi, dan icon	Jalan cerita dan animasi.
Alur cerita	Nodal Plot	Nodal Plot	Modulated Plot
Genre	<i>Science Fiction</i>	<i>Science Fiction</i>	<i>Horor</i>

### 3.5. Materi Referensi

Selain melakukan studi existing dari komik interaktif, penulis juga melakukan pencarian referensi untuk digunakan dalam pembuatan komik digital ineraktif;



Gambar 3.11 Tifa Papua

(<http://3.bp.blogspot.com/-YfAADJ8IZoY/Tdukew16zFI/AAAAAAAAAYE/mav1Pz1Tfxg/s1600/tifa%2Bpapua.jpg>)



Gambar 3.12 Ksatria Papua

([v-images2.antarafoto.com/g-sb/134668801/tarian-suku-awyu-01.jpg](http://v-images2.antarafoto.com/g-sb/134668801/tarian-suku-awyu-01.jpg))



Gambar 3.13 Tombak Papua  
Budaya-

([indonesia.org/f/3982/sobatbudaya\\_IMG0056.JPG](http://indonesia.org/f/3982/sobatbudaya_IMG0056.JPG))



Gambar 3.14 Naga dengan sayap

([http://eofdreams.com/data\\_images/dreams/dragon/dragon-08.jpg](http://eofdreams.com/data_images/dreams/dragon/dragon-08.jpg))





Gambar 3.15 Ular naga  
([http://www.mit.edu/~mer/freondream/earwaxim/dragon\\_snake.jpg](http://www.mit.edu/~mer/freondream/earwaxim/dragon_snake.jpg))



Gambar 3.16 Belut laut  
([http://www.mit.edu/~mer/freondream/earwaxim/dragon\\_snake.jpg](http://www.mit.edu/~mer/freondream/earwaxim/dragon_snake.jpg))

### 3.6. Studi Karakter dan Daerah

Dimensi fisiologis, psikologis, dan sosiologi

Dalam merancang karakter Biwar, penulis membagi perkembangan karakter dalam 3 dimensi fisiologi, psikologi, dan sosiologi berdasarkan acuan dari Boen Sri Oemarjati (1971:60). Pembagian karakter secara 3 dimensi ini merupakan cara untuk menemukan dan merancang karakter yang sesuai dengan cerita.

Pada fisiologis, penulis menemukan ciri- ciri fisik yang bisa didapati dari masyarakat papua. Dalam cerita ini Biwar adalah anak yang tinggal di hutan, maka memiliki postur tubuh yang tegap dan sehat. Orang Papua secara genetika juga adalah ras Negroid, pada ras Negroid memiliki ciri seperti kulit gelap, rambut ikal hingga keriting, bibir yang tebal, mata besar dan mudah memiliki definisi otot (*ripped/ toned muscle*). Dalam cerita dijelaskan bahwa Biwar memiliki kegiatan seperti mencari ikan, berburu, memanah, mebuat api, maka bisa dipastikan Biwar memiliki sosok atletis. Daerah Biwar merupakan tempat yang banyak sungai, maka

akan banyak melakukan aktifitas berenang, maka Biwar akan memiliki bentuk tubuh atas yang bidang.

Secara sosiologi, Biwar hidup di tengah hutan hanya dengan ibunya, menjadikan Biwar tidak mengenal orang lain selain ibunya. Biwar memiliki kemampuan kosa kata yang baik karena ada ibunya yang mendidik. Sebagai orang Papua yang tinggal di hutan, maka bahan pakaian yang bisa digunakan adalah bahan alami seperti jalinan akar. Melihat banyaknya kegiatan biwar, maka Biwar akan memiliki pakaian yang lebih ringkas dan sederhana untuk memudahkan bergerak di hutan. Berdasarkan hasil cerita, tempat tinggal Biwar adalah gua dan rumah honai, yang letaknya jauh dari sungai untuk berlindung dari binatang buas, hutan yang ditempati Biwar adalah hutan pedalaman tropis yang penuh pohon - pohon tinggi yang heterogen, dalam cerita kebanyakan adalah pohon sagu.

Secara psikologi, Biwar dibesarkan di hutan dan hidup mandiri dengan ibunya. Biwar memiliki sikap pemberani. Biwar selama awal hidupnya dari anak hingga dewasa hanya mengenal ibunya, maka akan ada ikatan batin yang kuat dan rasa ingin tahu mengenai dimana ayahnya. Biwar menunjukkan rasa sayangnya dengan membunuh ular naga yang telah mencelakaakan orang kampung dan ayahnya.

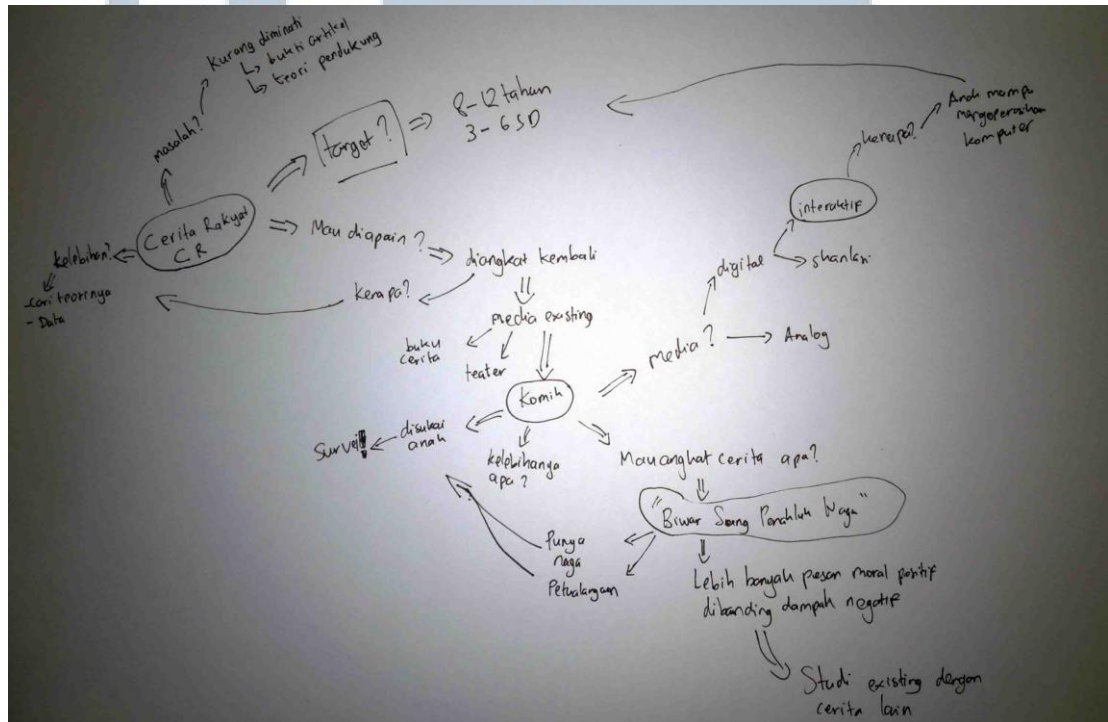
Berdasarkan cerita, Biwar berasal dari daerah Mimika. Berdasarkan peta, Mimika banyak memiliki sungai dan cabang sungai. Dari hasil pengamatan tersebut, seting tempat cerita akan kebanyakan berhubungan dengan sungai. Sungai

ana transportasi air bagi mereka dan dapat  
hutan sagu yang dituju.



SUMBER: <http://www.polapsda.net/?act=1>

### 3.7. Mind Mapping



Gambar 3.18 Mind Mapping  
(sumber:dok. Pribadi)

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA